

Жлудько Віра Миколаївна, Іващенко Юлія Федорівна

**ЕМПІРИЧНИЙ ДОСВІД
ФОРМУВАННЯ ГОТОВНОСТІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ДО
НАВЧАННЯ ІГРОДИЗАЙНУ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ**

Стаття присвячена дослідженню емпіричного досвіду формування готовності майбутніх учителів початкової школи до навчання ігрового дизайну учнів початкових класів. Акцентується увага на аналізі розвитку зазначеної проблеми на основі досвіду зарубіжної та вітчизняної дизайн-освіти, педагогічного дизайну в практиці професійної підготовки майбутніх учителів початкових класів.

Ключові слова: емпіричний досвід, дизайн, дизайн-освіта, педагогічний дизайн, художньо-ігрова діяльність, ігровий дизайн.

Сучасний освітньо-мистецький простір змінюється завдяки впровадженню нових актуальних тенденцій та напрямів мистецтва, зокрема дизайну. Про це свідчать дослідження та розробки сучасних українських педагогів, психологів, мистецтвознавців: М. Корець, В. Моляко, С. Симоненко, В. Сирота, В. Тименко, О. Фурси, Т. Шевчук, ін.

Методологічні основи фахової підготовки майбутніх учителів на сучасному етапі розвитку вітчизняної школи сформульовані у працях Н. Бібік, В. Бондаря, І. Бужиної, Г. Васиновича, О. Дубасенюк, І. Зязюна, М. Носка, О. Савченко, С. Стрілець, А. Цимбалару та інших.

Але емпіричний досвід формування готовності майбутніх педагогів до навчання ігродизайну з молодшими школярами вивчений не достатньо.

Мета нашого дослідження полягає у теоретичному обґрунтуванні емпіричного досвіду формування готовності майбутніх вчителів до навчання ігрового дизайну молодших школярів на основі вивчення розвитку дизайн-освіти, педагогічного дизайну в працях зарубіжних і вітчизняних науковців.

Історично довівши свій потенціал у становленні й розвитку ринкової економіки, підприємництва, матеріально-художньої культури, дизайн користувався і користується зростаючою увагою державних органів багатьох країн. У Англії пластичні мистецтва, ремесла і дизайн викладалися комплексно. Такий підхід пояснювався суміжністю цих архітектонічних видів творчості. З 2000 р. в Англії у навчальний план уведено предмет «Технологія і дизайн», який є найпопулярнішим предметом, оскільки значна увага при вивченні приділяється творчості відповідно до інтересів школярів.

На думку Джеймса Джонса, одного з найпопулярніших промислових дизайнерів і підприємців, – «Технологія і дизайн можуть бути і будуть у центрі навчального плану». У Північній Ірландії учні від 4 до 14 років вивчають як обов'язкові предмети «Мистецтво і дизайн», «Технології і дизайн». У США дизайн вважається невід'ємною частиною американського способу життя. Проводяться круглі столи з питань формування довгострокової політики США в галузі дизайну та його інтеграції в національну програму, яка поширюється і на освітню галузь [4].

У початкових школах Японії художньо-естетичний цикл складають два предмети: музика та інтегрований курс образотворчого мистецтва і ручної праці (ремесел). «В Японії ніколи не було поділу на мистецтво «чисте» і «прикладне» [1, с. 28]. У японських школах за рахунок зменшення годин на вивчення основних, академічних предметів були введені щоденні уроки ліплення, різьби по дереву, малювання. Експеримент показав, що випускники цих шкіл здатні ефективніше і якісніше розв'язувати творчі завдання.

У Франції дизайн включено у перелік пріоритетних галузей професійної підготовки, у тому числі й педагогічної. Концепція дизайн-освіти в Польщі охоплює три основні види діяльності: формування естетичної свідомості, розвиток практичних умінь, ознайомлення з історією дизайну. Художньо-ігрова діяльність з образотворчого мистецтва учнів Канади пов'язана з народною творчістю, хореографією із загальною установкою: навчитися виражати за допомогою зовнішніх пластичних форм (динамічних і статичних) свій внутрішній стан [4, с. 64-66].

«Формування навколишнього середовища» є предметом викладання в загальноосвітніх школах Німеччини. У німецькій дизайн-освіті використовувався відомий досвід професійної школи з художньо-промислової освіти – Баухауза. В. Гропіус зазначав, що Баухауз пропагував на практиці рівноправність усіх видів творчої праці та їх логічний взаємозв'язок у сучасному світі. [2]. В Австрії було розроблено новий навчальний план для середньої школи, що базується на міжпредметному підході: мова та спілкування; людство та суспільство; природа та технології; творчість і дизайн; здоров'я та тренування.

Сьогодні в Україні підготовка дизайнерів здійснюється на різних теоретико-методичних засадах у Харківській, Львівській академіях дизайну і Київському державному інституті декоративно-прикладного мистецтва і дизайну ім. Михайла Бойчука. Важливо зазначити, що Львівська національна академія мистецтв — єдиний в Україні державний вищий навчальний заклад IV рівня акредитації, який готує фахівців образотворчого, декоративно-

прикладного, монументального мистецтва, дизайну, реставрації, мистецтвознавства з урахуванням досвіду дизайн-шкіл Австрії, Польщі та ін.

Емпіричний досвід українського етнічного дизайну відшукано в художніх традиціях вітчизняного народного мистецтва «лубок». Лубок – вид образотворчого мистецтва, яким називають народну (фольклорну) картинку з розфарбованим графічним зображенням. Для лубка характерні простота техніки, лаконізм образотворчих засобів (грубуватий штрих, яскраве розфарбування). У лубку містяться розгорнуте оповідання, пояснювальні написи і додаткові до основного зображення. Цікавим для практики ігродизайну виявився вертеп, який передбачає елементи театралізованого і етнодизайну. Дослідники сучасної дизайн-освіти (Ю. Лисенко; О. Руденченко) вважають, що відродження українського етнодизайну можливе за умови його впровадження у педагогічну освіту і сприяє естетичному і національному вихованню особистості молодшого школяра і майбутнього вчителя початкових класів, особливо розвитку їх евристичних здібностей на основі синестезії. Тому сьогодні важливим і естетично актуальним є впровадження ігрового етнодизайну в освітній процес як початкової, так і вищої школи.

Враховано історично віддалений емпіричний досвід художнього проектування. На початку ХХ століття Дж. Дьюї заснував при університеті в Чикаго «елементарну школу» – лабораторію для майбутніх педагогів. У результаті філософсько-педагогічних пошуків ученим була розроблена модель навчального процесу з такими характерними ознаками: *реальність* навчального матеріалу (вивчаються ті речі, які мають реальне значення); *цілісність* (об'єднання в пізнавальній діяльності фізичних, розумових, емоційно-вольових сил дитини); *діяльнісний підхід* у навчанні (введення в навчальні програми проектів); *проблемність* у навчанні як обов'язкова умова розвитку самостійного та критичного мислення; *ігрова діяльність* як важливий засіб виховання учнів; *уява й інтерес* як найважливіші фактори навчання та виховання.

Подальший розвиток методу проектів здійснив професор педагогічного коледжу при Колумбійському університеті Вільям Хірд Кільпатрік. Йому належить перша спроба опису нової теорії в статті «Метод проектів» (1918 р.), опублікованій у журналі американської шкільної педагогіки. Метод проектів цей дослідник визначає як цільовий акт, як діяльність від «усього серця». Теорія В. Кільпатрика базувалася на його переконанні, що навчання стає успішним лише тоді, коли воно підпорядковується нахилам дитини та уникає примусу. Сам термін «метод проектів» учений тлумачить як цільовий

спосіб ставитися до дітей таким чином, щоб пробуджувати в них все найкраще, а потім дозволяти їм повірити у себе якомога сильніше.

Проблема взаємодії мистецтв в художньо-ігровій діяльності до цих пір залишається однією з найменш досліджених. Співвідношення мистецтва і гри, яке закладене у сутності поняття «художньо-ігрова діяльність», є складною науковою проблемою, що вирішується на перетині кількох наук – естетики, психології, педагогіки. Така думка висловлюється багатьма науковцями (Н. Бібік, В. Верховинець, І. Дичківська, Л. Іваненко, А. Ліненко, Л. Любарська, Л. Маліновська, Л. Масол, Н. Мойсеюк, В. Моляко, Л. Оружа, та ін.). Водночас є достатній емпіричний досвід ігродизайну на заняттях з художньої праці (М. Веремійчик, Н. Кудикіна, Т. Носаченко, В. Тименко, Т. О. Шевчук та ін.).

Розроблена технологія розвивального навчання «дизайн-освіта» системотвірною основою має художню працю. В Україні поруч з образотворчим мистецтвом рівноцінно вживається термін «художня праця». М. Ярмаченко у «Педагогічному словнику» сутність поняття «художня праця» формулює так: «Це вид діяльності, спрямованої на виготовлення творів і предметів мистецтва, декоративно-прикладних виробів, що використовуються для оформлення побутових приміщень, інтер'єрів, одягу». Важливо, що у формулюванні поняття «художня праця» вказується на дизайн. Художні ігри, що використовуються вчителями на заняттях з художньої праці, образотворчого мистецтва і художньої літератури найбільше відповідають об'єкту нашого дослідження – організації художньо-ігрової діяльності. Але до творчих ігор ми додаємо ще й конструктивно-художні, пов'язані з художньою працею-грою. Н. Кудикіна розглядає творчі ігри як засоби навчально-виховної роботи за умови збереження активності і самостійності учасників гри. Вона підкреслює, що у творчих іграх «прямі прийоми педагогічного керівництва заважають розвитку гри» [5, с. 11].

Досвід дитячої літературної творчості у педагогічних джерелах представлений дослідженнями В. Левіна. Словесно-художня творчість у формі ігор сприяє повному самовираженню особистості, її творчій активності, оскільки забезпечується «єдність думки, почуття і дії». Вагомою педагогічною спадщиною його праць є роботи, присвячені важливості театралізованої діяльності молоді для всебічного розвитку їх художньо-творчих здібностей. На думку А. Капської, поєднання різних видів мистецтв допомагатиме педагогові впливати на розум і почуття учнів.

Нагромаджений і значний емпіричний досвід використання дидактичних художніх ігор і вправ на заняттях з образотворчого мистецтва. На думку Є. Зеленіної, використання дидактичних ігор у керівництві дитячим

образотворчим мистецтвом зумовлене «своєрідними зв'язками гри і художньої творчості», «гра передує творчості і сприяє їй».

Досвід використання дидактичних ігор з образотворчого мистецтва поданий у програмах, психолого-педагогічній літературі працями Л. Вовк, Г. Лопашнікової, Л. Любарської, М. Резніченко та інших творчих викладачів і класоводів. Наприклад, Л. Любарська виокремлює такі групи образотворчих ігор: спрямовані на розвиток творчої уяви, фантазії, образного мислення; на розвиток емоційного сприймання кольорів; на розвиток технічних навичок роботи з графічними матеріалами.

В українській початковій школі зміст художньої праці (дизайн-діяльності) і образотворчого мистецтва представлений програмами різних авторів: програми інтегрованого курсу Л. Бабенка «Художня праця», програма «Образотворче мистецтво» для початкової школи В. Вільчинського, програма інтегрованого курсу «Художня праця» В. Тиценка [6], методична розробка теми «Кольорознавство» за програмою «Основи дизайну» (Т. Кузьменко), програма «Образотворче мистецтво» для 1-4 класів (Л. Любарська, М. Резніченко, О. Протопопова), експериментальна інтегрована програма «Мистецтво» (С. Коновець), програми з дизайну та образотворчого мистецтва Л. Маліновської та інші. Образотворчо-музичний змістовий синтез програми не стосується архітектонічних видів творчості. Але нами виокремлено слушну думку Л. Масол (одного з авторів програми «Мистецтво») з її публікацій про те, що «дизайн» культивує мисленнєві навички і способи розв'язання реальних проблем з опорою на широкий арсенал «невербального» художнього мовлення.

У процесі підготовки майбутніх учителів початкових класів важливо бути орієнтованими на вимоги освітньо-професійної програми підготовки бакалавра (ОПП) і освітньо-кваліфікаційної характеристики (ОКХ) випускника ВНЗ, які є державними нормативними документами і складовими стандартів вищої освіти.

Викладачі педагогічних ВНЗ повинні у своїй викладацькій діяльності постійно керуватися вимогами ОПП і ОКХ випускника ВНЗ, для реалізації яких необхідне використання і методу ігродизайну. З аналізу описаних програм і документів надзвичайно актуальним є застосування у навчальному процесі театралізованої діяльності. В ній найкраще і виражається ігродизайн.

Особливістю ігродизайну є те, що він відповідає принципу наступності у розвитку природного нахилу дітей до художніх ігор у початковій школі. Вищевказані програми, вимоги і принципи слугували важливою передумовою для створення нами авторської програми інтегрованого курсу

«Ігродизайн» для викладачів, студентів педагогічних ВНЗ [3], учителів початкових класів. Майбутній педагог повинен навчитися конструювати інтегрований зміст мистецьких і технологічних дисциплін, щоб забезпечити професійну готовність реалізувати вимоги сучасних освітніх реформ і програм для початкової школи.

Отже, зазначені аспекти вивчення емпіричного досвіду вітчизняної і зарубіжної педагогіки в галузі художньо-ігрової діяльності були і залишаються доцільними і необхідними, оскільки охоплюють дидактичні засади: зміст, методичні засоби, організаційні форми, предметно-розвивальне середовище. Як свідчить практика і передовий досвід зарубіжної та української школи, все більшого поширення набуває ідея рівноцінності, інтеграції та взаємодоповнюваності наукового і художнього пізнання.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Волинець Л. М. Художньо-естетична освіта в Японії / Л. М. Волинець // Мистец. і освіта. – 2002. – № 1. – С. 28.
2. Гропиус В. Граница архитектуры / В. Гропиус. – М. : Искусство, 1971. – 286 с.
3. Жлудько В. М. Ігродизайн : метод. посіб. для майбут. учителів почат. кл. / В. М. Жлудько. – Чернігів : ЧНПУ, 2014. – 1 електрон. опт. диск.
4. Лещенко М. П. Технології підготовки вчителів до естетичного виховання за рубежом (на матеріалах Великобританії, Канади, США) : дис. ... д-ра пед. наук : 13.00 / М. П. Лещенко. – К., 1996. – 256 с.
5. Кудикіна Н. В. Ігрова діяльність молодших школярів у позаурочному навчально-виховному процесі / Н. В. Кудикіна. – К. : КМПУ, 2003. – 273 с.
6. Тименко В. П. Інтегрований курс «Художня праця» / В. П. Тименко // Палітра педагога. – 1997. – № 4. – С. 10–16.

Zhludko V. M., Ivaschenko Y.F.

FUTURE TEACHERS' READINESS FORMATION EMPIRIC EXPERIENSE TO GAME DESIGN STUDYING OF JUNIOR SCHOOL CHILDREN

The article is devoted to empiric experience research future primary school teachers readiness formation to game design studying of primary school students. Attention focuses on the development of the problem given on the basis of foreign and domestic experience of design-education, pedagogical design.

It is noted, that in practice of future primary school teachers of labour professional preparation there is a necessity of game design as an artistically-game planning and constructing. The feature of game design is that it follows the

principle in development of natural inclination of children to the artistic games in the primary school. It is expressed more effectively in a theatre design, empirical experience and the sources of which are invented in home folk arts are – lybok and vertep.

Special attention is given to the research of theoretical and practical works of leading representatives of design education of not only the past but also contemporaneity. Theoretical-methodical statements of the Ukrainian modern well-known scientists-teachers are analysed as for the questions of game design activity expediency in the process of integration of artistic and technological disciplines. The contents of educational industries "Technology", "Art" and programs from primary school subjects "Labour studies", "Artistic labour", "Fine art" and others, are viewed that to the studies and comprehensive development of students creative personality.

The foregoing programs, requirements and principles, served as important pre-condition for creation by us authorial program of the integrated course of "Game design" for teachers, students of pedagogical High schools primary school teachers. It contains the theoretical and practical aspects of methodology mastering of artistically-structural abilities by game design activity.

Key words: *empiric experience, design, design-education, pedagogical design, artistically-game activity, game design.*